メンテナンス

ゲームの質問について

ボーステックではゲームヒントを電話ではお答えしておりません。どうしてもわからないところがあれば、往復ハガキを使って質問してください。ハガキの表には「ザ・スキーム質問係」と書いて、裏には、下記の項目をはっきり書いて、返信用の表にも自分の住所・名前を忘れずにボーステックまで送ってください。

- **使っているパソコンの機種名**
- **質問の内容**
- **住所・氏名（ふりがな）・年令・郵便番号**

ゲームがうまく動かないとき

ゲームが始まらないときは、次の事をまず確かめてください。

①本体やディスプレイ等の電源やケーブルが正しく接続されているか。
②ディップSWやクロックの切り替えが間違いないか。
③ディスクが正しくセットされているか。
④他のゲームがちゃんと動くか。
⑤説明書通りにもう一度やってみる。

それでも動作しない場合には当社宛、まで電話でお問い合わせください。そして、

- **どういうふうにおかしいのか（症状）**
- **使っているパソコンの機種名**
- **住所、氏名、電話番号**

をくわしく紙に書いてディスクのみを、折れたり曲がっかりしないようにボール紙等にはさんでお送りください。ボーステックに届いたら、すぐに調べて返事をいたします。

誤ってプログラムディスクを壊してしまった場合

万一、操作等を誤り、プログラムディスクを壊してしまった場合の修理は、ディスク１枚につき、手数料1000円（送料込み）と、住所・氏名・電話番号と交換希望と書き、ディスクとともにボーステック宛お送りください。

スタッフ

シナリオ	山本　浩
グラフィック	古代　彩乃 大久保　貴史 TAMAGO Shinobu
プログラム	林　　忍 古代　祐三 斉藤　秀明
音楽	古代　祐三
システムアドバイス	ONION 佐野　貴則
テストプレイ	川野　忠仁 後藤　繁 岡本　努
プロデュース	ボーステック

©1988 BOTHTEC

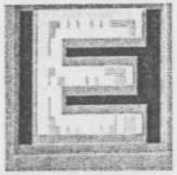
販売元　ボーステック株式会社

アイテム

このゲームには、マップのいたるところにパワーアップアイテムや、ゲーム進行に欠かせないアイテムが隠されている。マルスのパワーアップはキミの腕の見せどころだ。

ENERGY（エナジー）

マルスのエナジーの上限が上がる。



LEVEL（レベル）

これを取ると、マルスのレベルが1つ上がる。

FORCE SHOOTER（フォース シューター）

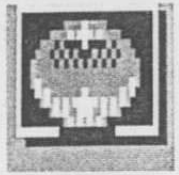
これを取ると、マルスの右腕からフォースを放つことができるようになる。

POWER BOOTS（パワー ブーツ）

このブーツをはくと、より高くジャンプすることができるようになる。

HYPER FORCE（ハイパー フォース）

右腕から出るフォースが5連射できるようになる。



WAVE（ウェーブ）

フォースが波うつようになる。これで攻撃しないと倒せない敵もいる。

FORCE SHIELD（フォース シールド）

攻撃されても、そのダメージを半減させることができる。

KEY1, KEY2, KEY3, KEY4（キー キー キー キー）

遺跡の入り口を開けるためのカギ。

ヘルストーンズ教団のモンスターたち

惑星レアを支配しているヘルストーンズ教団のモンスターたちは強敵揃いだ。果たしてキミは首領ハーディを倒すことができるだろうか。

BOSETEC（ボーズテック）

変化に富む動きで、マルスに体当たり攻撃をしかけてくる。体力のある手強い相手だ。

BLUE DRAGON（ブルー ドラゴン）

放射線状に弾を打ち、攻撃してくるヤツだ。どこまでも追いかけてきて、しぶとい。

XAVELLER（ザブラー）

ウィンクロをシールドとして、放射線状に弾を打ってくる。その強さはズバ抜けている。

GORGON（ゴーゴン）

寺院を支配している。体力に優れ、炎を吐いて攻撃してくる。

FA-FA（ファーファ）

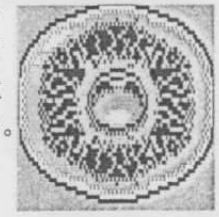
地上を守っていて、寺院に浸入するものに攻撃してくる。特にジャンプ力に優れている。

SPLITER（スプリッター）

寺院の奥深くに住む。攻撃をしかけてくることは少ないが、甲らで守られているので手強い。

NERVE（ナーブ）

巨大なヤツで、リングを放って攻撃してくる。その強さは並大低のものではない。

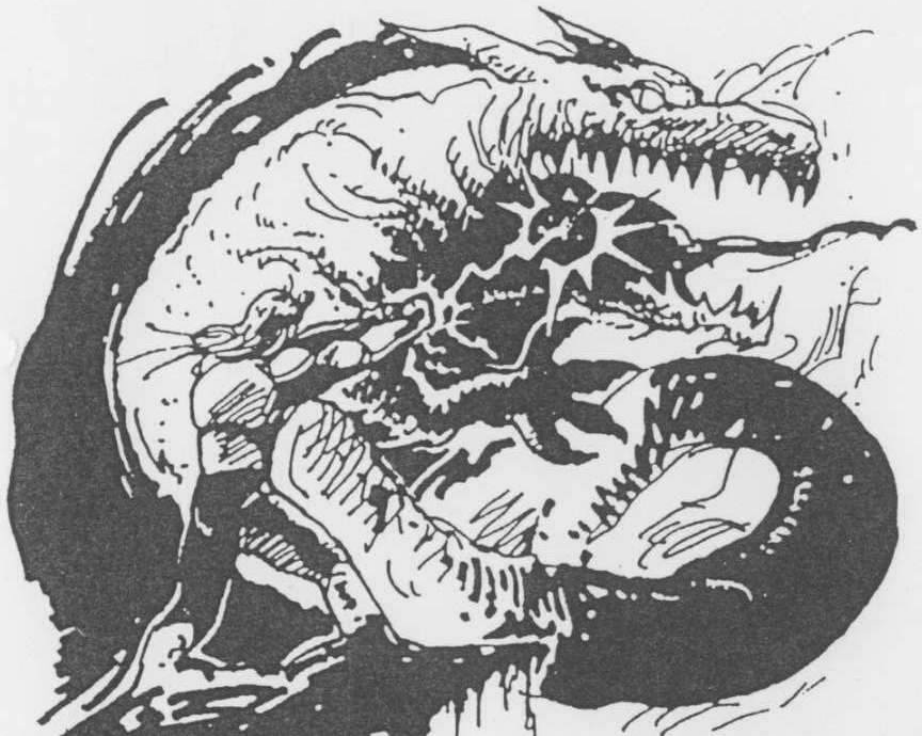


ゲームで使用するキー

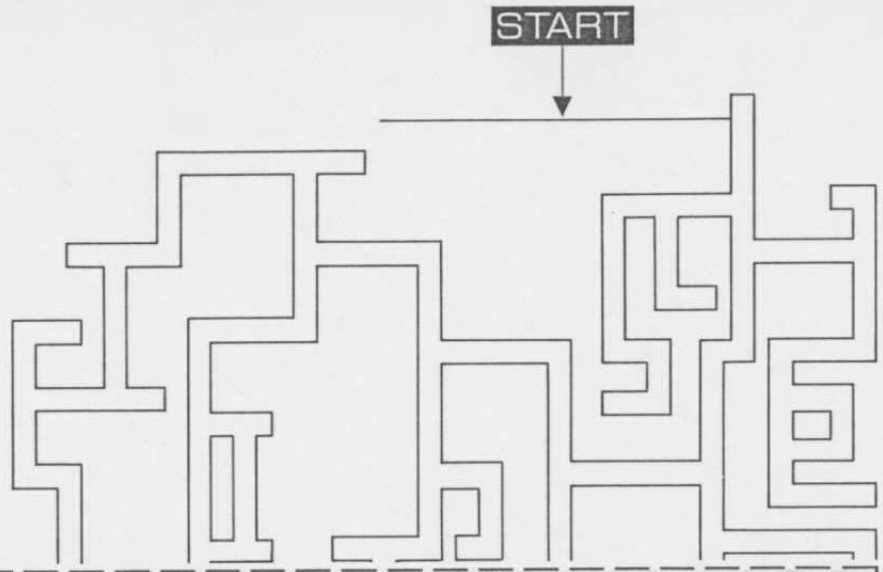
ESC	ゲームの一時停止。再開する時はもう一度押してください。
Z	ジャンプ
X	フォースを発射する
4↔6	移動
2	しゃがむ

●各キーはジョイステックに対応しています。

敵にやられるなどしてGAME OVERになるとコンティニューかセーブがテンキーの2、4で選べます。スペースキーで決定してください。ただし、エネルギーは半分になります。



THE WORLD OF PLANET "LAIR"



●ここから先の道筋は自ら探険し、自分で作り上げていってほしい。

スタート方法

ザ・スキームは２枚組です。
赤ラベル、青ラベルのどちらか一方のディスクをドライブ１に、もう一枚をドライブ２に入れて、Ｖ２モードで電源ONして、リセットボタンを押してください。どちらのディスクを入れても自動的にゲームをロードしてスタートします。

サウンドボードIIを装備している機種では、ゲームをロードすると〔1〕NORMAL、〔2〕SPECIALと表示されますので、サウンドボードIIを使用してステレオで楽しむ場合はテンキーで２を入力してください。(最初にPCMデータをロードするため多少時間がかかります。)
通常のFM音源でたのしむ場合はテンキーで１を入力してください。
(１と２では違う曲が使用されていますので是非両方聞いてください。)
サウンドボードIIを装備していなければそのままスタートします。

タイトルが表示されます。スペースキーでゲームスタートです。メニュー画面が表示されます。

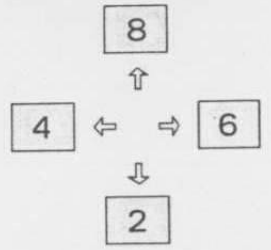
◆注　意◆

- Ｖ２モード、スピードは４MHzで起動してください。(VAではスピード１)
- マウスは取り外してください。(ジョイステック以外はボードに差し込まないでください。)
- ディスクのアクセスランプがついている時は電源を切ったり、リセットボタンを押したりしないでください。ディスクを壊す恐れがあります。

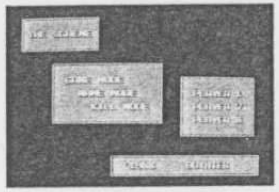
メニュー画面

キー操作

希望するモードの名前の上にカーソルを移動してスペースキーを押してください。



カーソル(↖)の移動



スペースキー　メニューの決定

GAME MODE

NAME MODEで名前を登録してあれば、登録した各プレイヤーでゲームがスタートできます。名前登録しないとゲームできません。

NAME MODE

ゲームを始める前に、名前を登録します。３名まで登録できます。各プレイヤーを選んで登録してください。名前を入れ終わったら、ENDを選ぶとモードから抜けます。

KILL MODE

登録した名前を消すときに使います。このモードに入ると、どれかの名前を消さないと、モードから抜けられないので注意してください。名前を消すとそれまでの、そのプレイヤーのデータは消えてしまいます。

ゲームを始める手順
NAME MODEで名前を登録
GAME MODEでスタート

起動方法

★PC８８の場合

コンピュータ本体と正しく接続されていることを確認してモニタなどの周辺機器の電源を入れてください.

そしてコンピュータ本体の電源を入れ，ディスク１をディスクドライブ１に，ディスク２をディスクドライブ２に入れて，リセットボタンを押してください．タイトル表示の後，自動的にオープニングデモが始まります.

★MSX２の場合

コンピュータ本体と正しく接続されていることを確認して，モニタ・ディスクドライブなどの周辺機器の電源を入れてください．PACを使用してセーブ・ロードする場合は，電源を入れる前に必ずPACをセットしておいてください.

そしてコンピュータ本体の電源を入れ，ディスク１をディスクドライブAに入れてください．タイトル表示の後，自動的にオープニングデモが始まります（注：内蔵ソフトのあるMSX２の場合は，ゲームアーツのマークが表示されるまで，DELキーを押し続けてください).

ゲームの始め方

ゲームを始めるときは，『FIRE HAWK』と表示されているときに画面に表示されるメニュー中の〔START〕を，カーソルキーまたはテンキーで選んで，スペースキーを押すとゲームがスタートします.

また〔PRACTICE〕を選ぶと，演習ステージがスタートします.

●ユーザーディスクの作成（PC88のみ）

PC88はセーブをするためには２Dのブランクディスクが一枚必要です．ユーザーディスクには，２D以外使用しないでください.

タイトルが表示されているときに，メニュー中の〔SYSTEM〕を選び，〔FORMAT〕を選んだ後，画面の指示にしたがって，ユーザーディスクを作っておいてください．なお，〔FORMAT〕は，ゲーム終了後に行なうこともできます．その際，セーブされるデータは失われません.

コマンド一覧表

●メインメニュー

▷START	ゲームスタート
CONTINUE	コンティニュー
PRACTICE	演習ステージスタート
SYSTEM	システムメニュー表示

●システムメニュー（PC８８）

▷EXIT	メインメニューに戻る
LOAD	ユーザーディスクからロード
SAVE	ユーザーディスクにセーブ
FORMAT	ユーザーディスクの作成
MUSIC	ミュージックモード
CRT（DIGITAL）	アナログ・デジタルモニタ切り替え

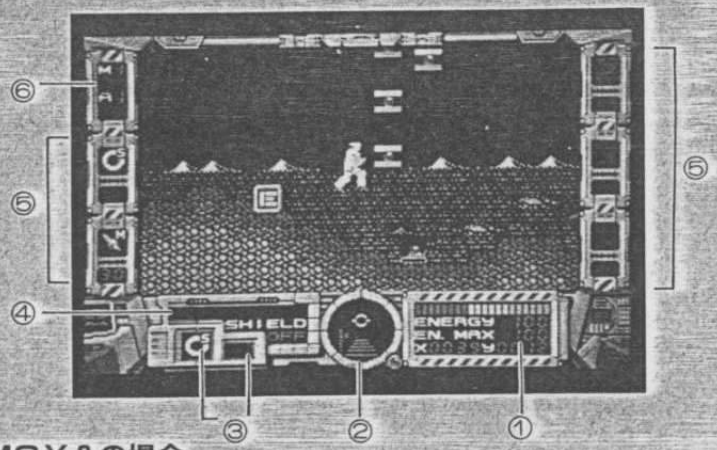
●システムメニュー（MSX２）

▷EXIT	メインメニューに戻る
LOAD	PAC／内蔵RAMからロード
SAVE	PAC／内蔵RAMにセーブ
MUSIC	ミュージックモード

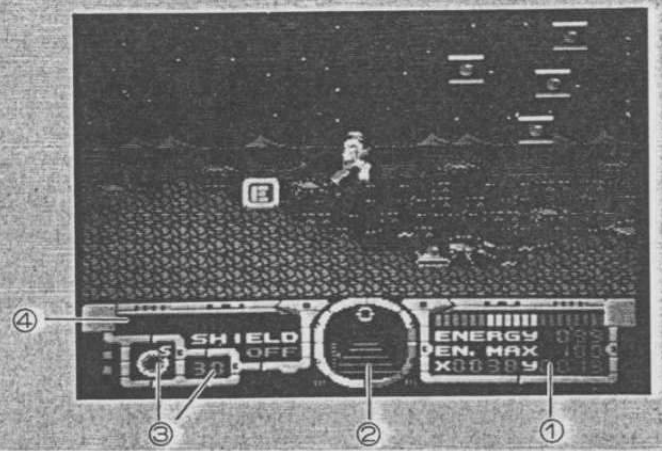
メインメニューが表示されたあと，しばらくそのままにしておくと，オープニングデモが始まります.

画面の説明

★PC８８の場合



★MSX２の場合



ファイアーホークの残骸

通信ポッド

①画面の右下にはエネルギー，エネルギーマックス，座標が示されます．
エネルギーは，レーザー発射・シールド使用・飛行・歩行・敵と接触すると減り，特定の敵キャラクタを破壊すると増えます．
エネルギーマックスはファイアーホークが持てるエネルギーの最大値です．エネルギージェネレータ（ウエポンの解説を参照）を取ると増えていきます．
X，Yの値は，ファイアーホークの現在座標（X，Y）を示します．

②中央部にはファイアーホークの状態（ロボット形態・飛行形態）に合わせたターゲットスコープが表示されます．また，SHIFTキー(ジョイスティックのⒷボタン）を押し続けると赤いゲージがアップし，フルになると右下①にウエポンセレクターが現れます．

③画面の左下には，装備しているウエポン（アイテム）と残りの使用可能回数を表示します．SHIFTキー(ジョイスティックのⒷボタン）を押すと装備しているウエポンを使用することができます．

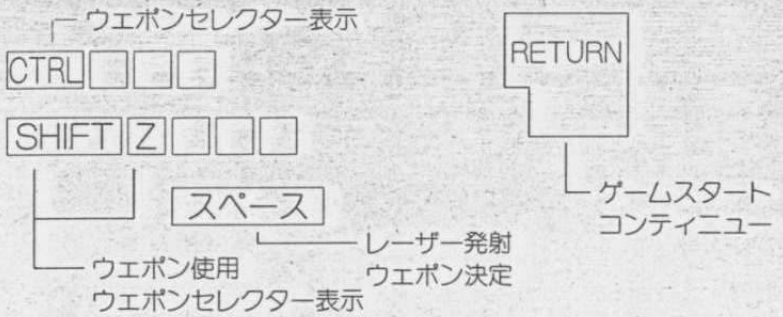
④画面の左のゲージは，シールドの残量を示します．

ファイアーホークの残骸や，通信ポッドに接触しながら，ウエポンセレクターのCONTACT（コンタクト）を選ぶと，生き残りの兵士から情報を得たり，宇宙船レイピナからの司令を受けることができます．

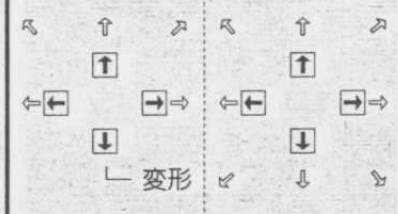
※PC８８版ではさらに，⑤持っているウエポンとその残数，⑥現在のミッション数とエリア数が，それぞれ表示されます．

キー操作の説明

武器使用・選択



移動・変形

PC88の場合		MSX2の場合	
・ロボット形態	・飛行形態	・ロボット形態	・飛行形態
			

機　能	キーボード	ジョイスティック
レーザー発射・ウェポン決定	スペース	Ⓐボタン
ウェポン使用・ウェポンセレクター	SHIFT・Z	Ⓑボタン
ウェポンセレクター	CTRL	Ⓑ+↓ ボタン
ロボット形態から飛行形態に変形	2・↓	↓
ゲームスタート・コンティニュー	RETURN	Ⓐボタン

★ジョイスティック，ジョイパッドでの操作

2ボタン式のジョイスティック，ジョイパッドを使用する場合には，Ⓐボタンは[スペース]キー，Ⓑボタンは[SHIFT]キーに対応しています．

★キーボードでの操作

①ファイアーホークの移動は、PC88ではテンキー，MSX2ではカーソルキーを使います．

②[スペース]キーを押すとレーザーが発射されます．

③[SHIFT]キーか[Z]キーを短く押すと装備しているウェポンが使用されます．中央の赤いゲージがフルになるまで[SHIFT]キーを押しているとウェポンセレクターが現れ，ウェポンを選ぶことができます．

④[CTRL]キーを押すとすぐにウェポンセレクターが現れます．

また，ジョイスティック・パッドで，Ⓑボタンを押しながら↓を押しても同じです．

⑤[ESC]キーを押すと，ゲームを中断することができます．もう一度押すとゲームを再開します．

★ファイアーホークの変形のしかた

①ロボット形態から飛行形態に変形したいときは，テンキーの[2]（PC88），またはカーソルキーの↓（MSX2）を押してください．

②飛行形態からロボット形態に戻るときは，進行方向に対して逆方向のキーを押す，すなわち逆噴射をすると変形できますが，ロボット形態では入れない狭い通路ではUターンとなります．また，壁・障害物・敵などに正面からぶつかると，自動的にロボット形態に戻ります．

★自爆

ゲーム途中で下記のキーを押すと，ファイアーホークは自爆します．

MSX2 ―― 〔f1〕+〔f2〕+〔f3〕

PC88 ―― [ESC]キーを押してから，〔f1〕+〔f2〕+〔f3〕

ウェポンの解説

●レーザー

エネルギーがある限り，いつでも発射することができます．ロボット形態のときは自動照準，飛行形態のときは進行方向に発射されます．

●シールド

エネルギーが２０レベル以上あれば使えます．ファイアーホークが直接ダメージを受けなくなります．敵と接触したり，一定時間が過ぎると消滅します．

●ホーミングミサイル

スタート時点で３０発装備しています．発射されるとロックオンしている目標を追尾します．最大９９発まで装備することができます．壁越しには当てられません．

★エネルギーやミサイルを補給するアイテム

●ミサイルポッド

ミサイルを最大３０発補給します．

●エネルギージェネレータ

エネルギーマックスが最大３０レベルアップします．

★サブウェポン

サブウェポンを装備するとウエポンキャリアーがファイアーホークに装備されます．ウエポンキャリアーは盾の役割を果たしながら，ファイアーホークに自動的についてきます．ウエポンをすべて使い切るとウエポンキャリアーは自動的に消滅します．

サブウェポンは同時に３種類まで持つことができますが，同じサブウェポンを同時に２個以上持つことはできません．同じサブウェポンを拾ったときは，前に持っていたサブウェポンは捨てられてしまいます．

サブウェポンは，特定の敵に対して効果がないことがあります．

●ダートミサイル　（最大装備数：８）

ファイアーホークの進行方向に直進します．破壊力はホーミングミサイルの３倍で，特定の敵をねらうときに有効です．

●ナパーム爆弾　（最大装備数：10）

地面にぶつかると左右に炎が広がります．地面に敵が大量にいるときに効果的です．

●ECM　（最大装備数：５）

敵が一時的に弾を撃たなくなります．大量に弾を撃つ敵に対して効果的です．また誘導機雷も動かなくなります．

●ストッパー　（最大装備数：５）

画面上の敵が一定時間動かなくなります．一度に多くの敵が現れたときに効果的です．

●フラッシャー　（最大装備数：５）

画面上のすべての敵に一定のダメージを与えます．ファイアーホークよりも大きな敵には効果がありません．

●エネルギータンク（最大装備数：１）

エネルギーを１回だけ満タンにしてくれます．

ゲームオーバーとコンティニュー

ファイアーホークのエネルギーが0になるとゲームオーバーです.

コンティニューは，ゲームオーバーの文字が表示されているときに，RETURN・スペース・Ⓐボタンのいずれかを押すと，そのミッションの最初からプレイすることができます.また,ボス面でコンティニューすると,一回だけボス面から始めることができます.二回以上はできません.

セーブとロード

セーブは，PC88ではユーザーディスク，MSX2ではPACまたは内蔵のバックアップメモリを使って行ないます.

PC88では，2Dのユーザーディスクに8ヵ所までセーブすることができます（ユーザーディスクを作成しておいてください）.

MSX2では，PACがあれば8ヵ所，なければ1ヵ所セーブすることができます（PACを使用する場合には，電源を入れる前に必ず本体にセットしておいてください）.

セーブは両機種ともにゲームオーバーの後に行ないます. ゲームオーバーになりしばらくすると，タイトルとともにメニューが表示されます.ここで〔SYSTEM〕を選び，次に〔SAVE〕を選びます.その後は，画面の指示にしたがってください.

ロードする場合も同様に，〔SYSTEM〕を選び，次に〔LOAD〕を選んだ後，画面の指示にしたがってください.

MSX2では，セーブやロード，またはコンティニューすると装備が次のようにリセットされます.ご注意ください.
エネルギーマックス……そのミッションの最初の状態に戻る
エネルギー……エネルギーマックスの約3分の2
ホーミングミサイル……30発にリセット
オプション・キャリア……すべてなくなる

ワンポイントテクニック

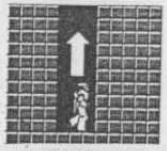
エネルギーマックスを上げておかないと，後半はエネルギー不足で進めなくなってしまいます.エネルギージェネレータはすべて取っておきましょう.

ミッション後半になると，ただ敵を壊すだけではクリアが困難な場所が多数あります.オプションを効果的に使ってクリアしてください.

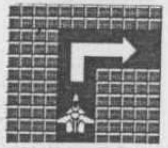
図のように一段狭い通路に入るためには，↓と→を押し続けていれば変形後自動的に通路に入ることができます.

ロボットのときに一段上の場所に行きたいときは，↑と→を同時に押し続けていると，ジャンプした後で直進できます.

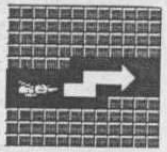
図のような所におちてしまったときは，↓を押してすぐに↑を押すことにより，脱出できます.



直前にある曲がり角をスムーズに曲がりたいときは，進行方向と曲がりたい方向のキーを押し続ければ通過できます.



このような通路はキー操作をしなくても自動的に通過できます.



図のような階段状の通路は，↑と→を同時に押し続けていれば自動的に通り抜けられます.